PlayStation

FOX JUNCTION™

フォックスジャンクション

目　次

プロローグ 0 1

コントローラの使い方 2 3

控え室 4 5

基本操作と戦闘 6 7

How to FOX JUNCTION 8 9

ギアドライブの使い方 10 11

パルマータ 12 13

アイテム 14 15

ドラム 16 17

オプション 18 19

キャラクター紹介 20 21

エリア景観 22 23 イビルマータ

ヒント 24 25 ライナーノーツ

キャスト&スタッフ 26 27

エンディングソング 28 29 お知らせ

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ 対応（振動のみ）

SLPS 01355

プロローグ

旧都市の解放を記念して式典が開かれることになったこの街は、朝からお祭り騒ぎだった。なぜなら今回の式典には、トップスターの歌姫リィリィと人気作曲家のシルカ、そして都市解放の功労者である名人ハンターらが招かれていたからである。

事件は突然に訪れた。

式典のクライマックスで、シルカとリィリィが解放された旧都市へ初めての市民として足を踏み入れたと同時に、大きな地鳴りと共に、内部の空間が暴走し、彼女らを何処かへ飲み込んでしまったのだ…。
突然のアクシデントに混乱する式典執行部に救出を申し出たのは、数々の技術と名声をほしいままにしている名人ハンター「J.B.ランドシーカー」と、「ケイジ」と名乗る14才の少年の２人であった…。

コントローラの使い方

移動・戦闘時

●アナログコントローラの振動機能に対応しています。
（振動機能の設定に関しては5ページを参照してください）

L2 ボタン…左サイドステップ　R2 ボタン…右サイドステップ

L1 または R1 ボタン…押している間だけ戦闘態勢に入る

セレクトボタン
パルマータの一時
ON／OFF

スタートボタン
スタート、
ギアドライブ開閉

アナログモードスイッチ、
左・右スティック
… 使用しません

従来のデジタル
コントローラを
お使いの場合も
操作法は同じです。

方向キー

上 … 前進

下 … 後退
180度回転：2回押し

左 … 左回転
敵選択（戦闘時）

右 … 右回転
敵選択（戦闘時）

△ ボタン… ギアドライブ開閉

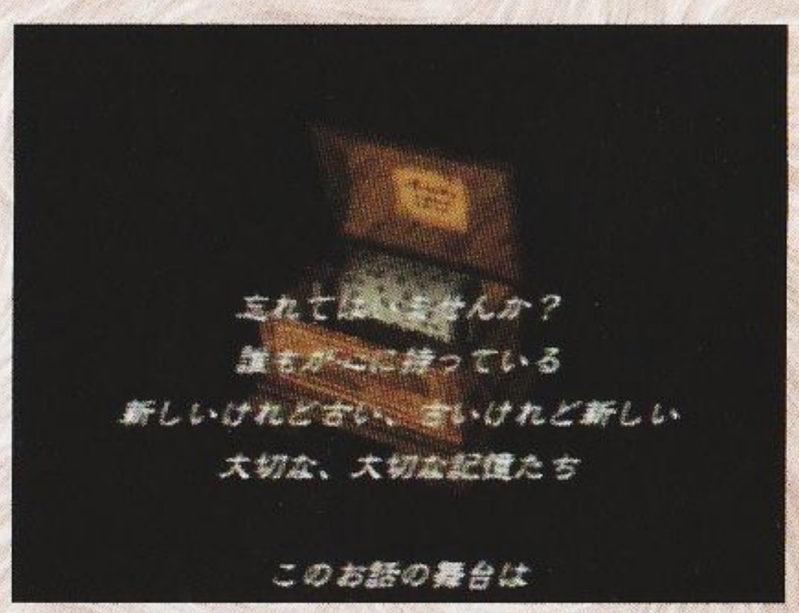
□ ボタン… 通常攻撃
：戦闘態勢のまま１回押し
チャージ攻撃
：戦闘態勢のまま溜めてから離す

× ボタン… 走る
ガード：戦闘態勢の状態で押している間
キャンセル

○ ボタン… 決定

ゲームのはじめ方

ゲームを起動するとナレーションデモが始まります。そのまま見続けるか、スタートボタンを押すとタイトル画面になります。



タイトル画面が出ているときに、スタートボタンを押すと、控え室画面になります。

控え室画面については4ページを参照してください。

- ! データのセーブをするには、別売りのメモリーカードが必要です。
- ! 電源投入後にメモリーカードを抜き挿しすることは絶対にしないでください。
  データが壊れる可能性があります。

控え室

スタート前の各種設定やオプション設定を行います。

控え室画面

ファイル名入力画面

オプションの選択画面

ストーリーモード

ここを選ぶとゲームが始まります。初めてプレイをする際はここを選んでください。○ボタンを押すとファイル名の入力画面に変わります。

メモリーカード

データの各種管理を行います。選択は方向キーの上下、決定は○ボタン、キャンセルは×ボタンで行います。

オプション

サウンドの出力方式を**「ステレオ」「モノラル」**に変更したり、アナログコントローラの振動**「ON」「OFF」**の設定を行います。また、ゲームクリア後は**「おまけ！」**を選択できるようになります。

基本操作（ゲーム画面の見方）

ステータスサークル

●プレイヤーの向きを表示しています。それぞれN(北)、E(東)、S(南)、W(西) を表しています。
●サークル内のアイコンは、プレーヤーのステータスを表しています。ステータスはトラップを踏むと変化します。

赤色のゲージ

プレイヤー（ケイジ）のHP（ヒットポイント）

青色のゲージ

プレイヤー（ケイジ）のZP（ゼンマイポイント）

緑色のゲージ

イビルマータ（敵ロボット）のHP（ヒットポイント）

黄色のゲージ

イビルマータ（敵ロボット）のZP（ゼンマイポイント）

アイテム&ドラム

☞14P参照

青い三角形の回転体はアイテムまたはメッセージドラムで、上を通過すると手に入れることができます。これを拾うと画面上にウインドウが開き、アイテム（ドラム）名が表示されます。●ボタンを押すとウインドウを消すことができます。

マップ

☞11P参照

現在のエリアのマップで、プレイヤーの通った部分が表示されます。マップはプレイヤーの位置（黄点滅）、アイテム&ドラム（水色）、敵（赤）、転送ポイント（青☞8P参照）が表示されます。

トラップ

☞15P参照

エリア内にはトラップ（赤い発光体）が仕掛けられていることがあります。走っていると見えませんが、歩いていると発見することができます。1度発見すると以後見えるようになります。

基本操作（戦闘）

エリア内にはイビルマータと呼ばれる敵ロボットがおり、プレイヤーに攻撃を仕掛けてきます。イビルマータを倒すにはケイジが持つ火炎放射器で闘うか、パルマータ（☞12P参照）と呼ばれる戦闘用ロボットを使用します。

ケイジ

❶ L1（または R1）ボタンを押したままにすると、戦闘態勢（火炎放射器を構える）に入ります。
❷ イビルマータにロックオンカーソルが出たことを確認します。
❸ ■ボタンを押すと、攻撃（火炎放射）をします。

- 敵に狙われると頭上に「AIM」マークが表示されます。さらに「AIM」マークの矢印が回転していると、敵からチャージ攻撃を受ける可能性があります。
- ケイジはガードできません。また、ケイジは戦闘モードに入ると、移動できません。

パルマータ

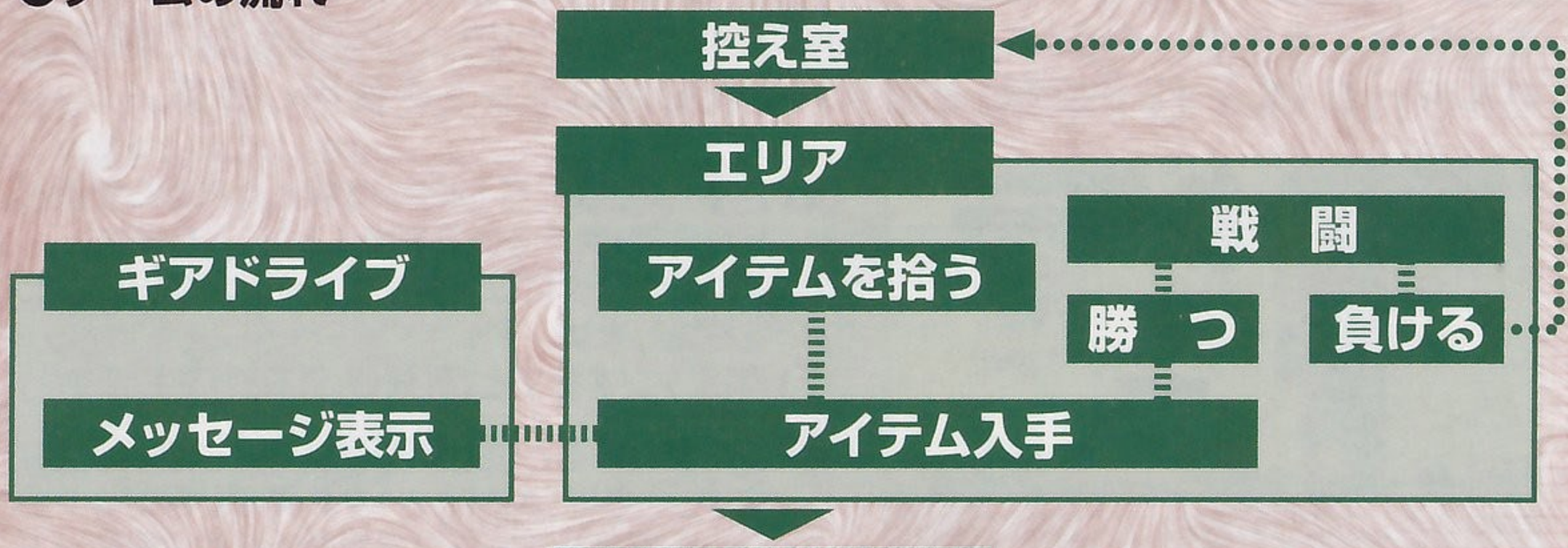
❶ L1（または R1）ボタンを押したままにすると、戦闘態勢に入ります。（パルマータのセット）
❷ イビルマータにロックオンカーソルが出たことを確認します。
❸ ■ボタンを押すと、攻撃。

- ❶の状態で ✕ ボタンを押すと、押している間はガードします。
- ❷の状態で ■ ボタンを押したままにしてロックオンカーソルが回転してから離すと、チャージ攻撃ができます。チャージ攻撃は通常の攻撃より強い威力を持ちますが、ZPを多く消費してしまいます。

- 戦闘中に攻撃補助アイテムを使用することが出来ます。☞15P参照

How to FOXJUNCTION

●ゲームの流れ



「リィリィ」と「シルカ」を救出するためには、多くのヒントを手にいれ、推理していくことが大切だ。私からのメッセージも参考にして欲しい。メッセージドラムは地上に落ちているほか、イビルマータが持っていることがあるから、戦闘から逃げてばかりいてはだめだよ。別のエリアへ移動するには転送ポイントを使用する。転送ポイントは、今いるエリア内のどこかにあるはずだから、隅々まで歩き回って見つけだすんだ。

J.B.ランドシーカー

転送ポイントとは？

●エリア間の移動は転送ポイント（赤く点滅）を使用して行います。転送ポイント上で**「転送する」**を選ぶと、方角選択画面が表示されるので、方向キーの左右で、行きたい方角を選び◯ボタンで決定してください。転送は隣接した東西南北のエリアへのみ行くことができます。

●方角選択画面右下に表示されるのは、グランドマップ（☞11P参照）です。1度行ったエリアは表示されますが、まだ行っていないエリアは表示されません。点滅しているのは現在いるエリアで、そのまわりの8エリアがカラー表示されています。

塔を目指そう！

●最初の目的は塔を目指すことです。塔のあるエリアまで行き、塔の入口の前に立つと**「上昇する・しない」**というウインドウがでますので**「上昇する」**を選んで塔の中に入り、最上階を目指しJ.B.のヒントを入手してください。

●塔は5エリア先から遠景に見ることができます。

ギアドライブ

ケイジは常にギアドライブと呼ばれるゼンマイ動力式の情報端末を持っています。ギアドライブでは、ステータスの確認、空間内で拾った「アイテム」の使用、「ドラム」の解読・再生、「パルマータ」の作成・使用などの他、コンティニューの設定を行います。

マップ＆ステータス画面

●HP
プレイヤーのHP（ヒットポイント）

●ZP
ギアドライブのZP（ゼンマイポイント）

●CONDITION
ステータスアイコンを表示する

●SKILL
プレイヤーの熟練度

●エリアマップ
現在いるエリアのマップ

●グランドマップ
ステージの全体図とその場所

この画面の状態で ○ボタン（または □ボタン）を押すと、パルマータに関する各種設定ができます（× ボタンでキャンセル）。各種設定は ○ボタンで決定、× ボタンでキャンセルです。

- HPが「0」になると控え室へ戻されてしまいます。また、手に入れたアイテムはすべて失ってしまいます。
- ゼンマイの残量はZP（ゼンマイポイント）で表します。
  ZPが「0」になると ❶ギアドライブ使用不能 ❷セーブ、ロード不可 ❸パルマータ使用不可となります。いち早くZP回復のアイテムを使用してください。

●**CONDITION**
トラップを踏んで起きたステータス変化をアイコンで表示しています。続けてトラップを踏むと複数表示されます。

●**SKILL**
戦闘を行いイビルマータを倒すと熟練度が上がります。熟練度は敵を多く倒すほど上がっていきます。熟練度が上がると❶チャージ攻撃時のチャージタイム短縮 ❷ギアドライブ、パルマータのゼンマイ消費効率上昇 ❸ケイジの最大HP上昇などのメリットがあります。

マップの見方

●エリアマップ上にはエリア名が表示されます。黄色で点滅しているのがプレイヤーのいる位置です。

●グランドマップはプレイヤーの通ったエリアが表示されます。各エリアは種類によって色分け（カラー表示）されています。また、マップ上の数字（5-10）は、現在いるエリアの位置を表しています。

各エリアの名称とカラー

- 砂漠都市 … 黄土色
- 幻想迷路 …… 黄色
- 夜の町 …… 紺色
- 水路の町 …… 緑色
- 氷壁都市 …… 水色
- 古代遺跡 …… 茶色
- 看板の町 …… 赤色
- 工場 …… あずき色
- 洞窟 …… 青色
- 空中都市 …… 桃色
- 草原 …… 黄緑色
- 森林 …… 濃緑色
- 塔 …… 白

パルマータ

戦闘用ロボット・パルマータはイビルマータを戦闘で倒した際に手に入れた、ボディパーツと武器を組み合わせてプレイヤーが組み立てます。最大で3体まで所有することができます。

パルマータ画面

●**ボディウインドウ**
ケイジの持つパルマータを表示します

●**テキストエリア**
パルマータの情報を表示します

●**HP**
パルマータのHP（ヒットポイント）残量

●**ZP**
パルマータのZP（ゼンマイポイント）残量

●**COND**
パルマータのコンディションを表します

●**AP**
攻撃力

●**CSP**
チャージスピード

●**RNG**
射程距離

●**AZP**
攻撃ゼンマイ消費量

この画面の状態で○ボタン（または□ボタン）を押すと、パルマータに関する各種設定ができます（×ボタンでキャンセル）。各種設定は○ボタンで決定、×ボタンでキャンセルです。

- パルマータは合計3体まで所有することができます。
- パルマータのHPが「0」になると破壊され、所有リストから削除されます。ZPが「0」になると一切の攻撃ができなくなりますので、パルマータ用のアイテムを使用してZPを回復してください。
- △ボタンで、表示されているパルマータを武器ごと捨てることができます。

パルマータの作り方

パルマータを組み立てるにはイビルマータを倒して「ボディパーツ」と「武器」を手に入れる必要があります。数種類の「ボディパーツ」を組み合わせて（☞14P参照）ボディを作るとボディウインドウに表示されます。このボディに「武器」を着けるとパルマータが完成します。

パルマータの選択

パルマータ画面上で決定するとボディウインドウの両サイドに赤い三角形が表示されます。この状態で方向キーの 左 右 を押すとパルマータの入れ替えができます。表示されている機体を戦闘で使用します。パルマータは計３体まで所有することができます。

武器の付け替え

パルマータ選択画面では選んだパルマータの武器を付け替えることができます（数種類の武器を持っている場合のみ）。△ボタンで取り外し、○ボタンで取り付けです。

パルマータの種類

組み立てられるパルマータのボディは全部で９種類あります。パルドラムを拾うと組み立てられるボディと必要なボディパーツの情報を入手できます。

パンチ攻撃系
パルマータ
「パルティータ」

ガン攻撃系
パルマータ
「ハーモニウム」

アイテム

手に入れた「アイテム」の使用と「ボディパーツ」の組み合わせを行います。
アイテムは標準で30個持つことができます。

アイテム画面

- **●アクションウインドウ**
  「USE（使う）」「TRASH（捨てる）」「COMBINE（組み合わせる）」の選択ができます
- **●アイテムウインドウ**
  所有しているアイテムを表示します
- **●テキストエリア**
  選んだアイテムの情報が表示されます

この画面の状態で○ボタン（または□ボタン）を押すと、アイテムに関する各種設定ができます（×ボタンでキャンセル）。各種設定は○ボタンで決定、×ボタンでキャンセルです。

- アイテムを使用するには「USE」、捨てる場合は「TRASH」を選び決定後、アイテムウインドウの中から目的のアイテムを選択して決定してください。
- アイテムの組み合わせは「COMBINE」を選び決定後、アイテムウインドウの中から組み合わせる「ボディーパーツ」を選択して決定してください（同時に6個まで選択できます）。選択終了後△ボタンを押すと組み合わせを実行します。
- 戦闘アイテムは１回の操作で１つだけ使用することができます。

主なアイテム

Kエスト …… ケイジのHPを30%回復させる
Kガエスト …… ケイジのHPを50%回復させる
ギアゼーマ …… ギアドライブのZPを30%回復させる
ギアガゼーマ …… ギアドライブのZPを50%回復させる
パルエスト …… パルマータのHPを30%回復させる
パルガエスト …… パルマータのHPを50%回復させる
パルゼーマ …… パルマータのZPを30%回復させる
パルガゼーマ …… パルマータのZPを50%回復させる
ヴェノム …… 一定時間、自分の受けたダメージをそのまま敵に返す
イビルアイ …… 一定時間、敵が混乱する
ミュートランス …… 転送画面にワープする

ここで紹介した以外にも様々なアイテムがあります。

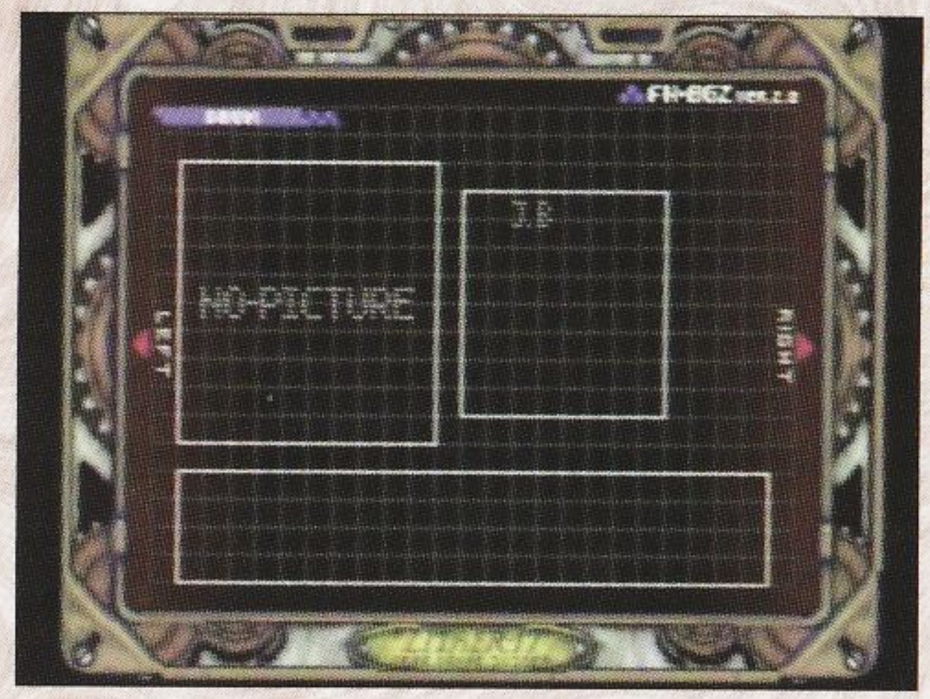
主なトラップ

倍速になる …… ケイジ、パルマータの移動、攻撃、防御スピードが2倍になる
ZPの消費量も2倍
地雷 …… 爆発してケイジのHPを減少させる
時限装置 …… カウント0になる前に他のエリアに転送しないと死んでしまう
強制転送 …… どこか別のエリアに転送させられる
見えない壁 …… エリア内の建物が全て見えなくなる

このほかにも危険なトラップはたくさん仕掛けられているので注意してください。

ドラム

手に入れた「ドラム」の再生を行います。ドラムの種類は**「メッセージドラム」「パルドラム」「ヒントドラム」「キードラム」**の４種類。その全てが捜索の重要な手がかりです。



ドラム画面

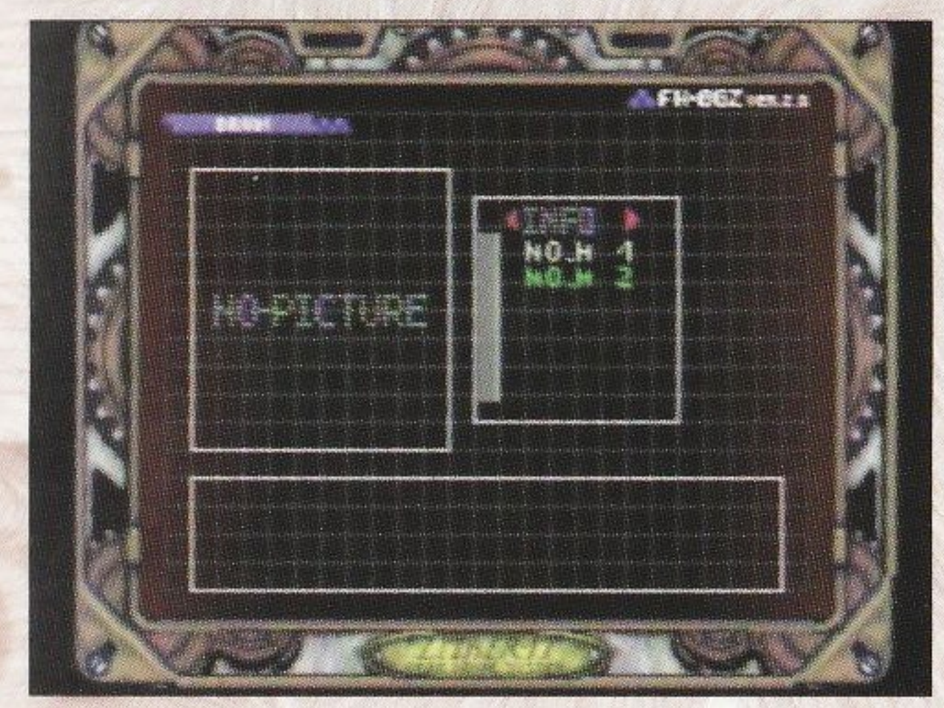
●画像ウインドウ
ドラムを再生時に、画像を表示します。

●ドラムウインドウ
所有しているドラムを表示します。

●テキストエリア
再生しているドラムのテキスト情報を表示します。

この画面の状態で ○ ボタン（または □ ボタン）を押すと、アイテムに関する各種設定ができます（× ボタンでキャンセル）。各種設定は ○ ボタンで決定、× ボタンでキャンセルです。

● ドラムはカテゴリー別に収容されています。各カテゴリーは**「J.B.」「Li-Li」「SILKA」「PAL」「INFO」「KEY」**の6種類です。
ドラムの内容を見るには、再生したいドラムを選択し（方向キーで選択）、○ ボタンを押します。



ドラムの種類とその読み方

●メッセージドラム

J.B.やリィリィ、シルカたちが、録画しては落としていったビデオレターです。捜索の手がかりとなる情報やヒントを与えてくれます。

●パルドラム

手に入れたイビルマータのボディからパルマータのボディを作るとき、どれとどれを組み合わせるとなんというボディが作れるのかという情報が記録されています。
なお、誤った組み合わせをすると、アイテムはがらくたになってしまいます。

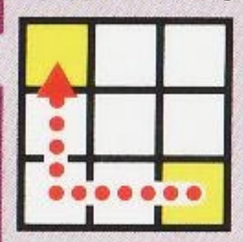
●ヒントドラム

プレイヤーが次にどこへいったらいいのか、その手がかりになる最重要アイテムです。
次のページの4つの情報を整理して、目的地を推理してください。

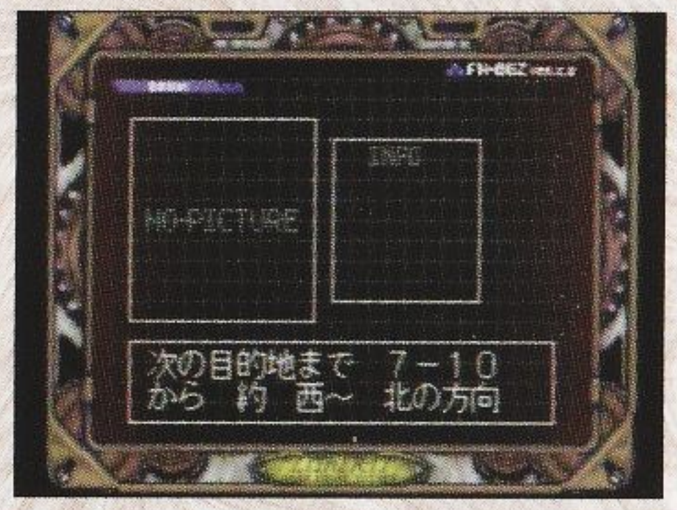
◀No.H01

距離情報ドラムです。
このドラムを拾ったエリアから、目的地までの距離（エリア数）が記されています。

目的地まではタテ・ヨコに進んだ距離で表します。



このような場合、「2エリア先」ではなく、「4エリア先」です。



▲No.H03

地形情報ドラムです。
目的地の周り8エリアの地形情報が、色分けで表示されます。

No.H02▶

方角情報ドラムです。
このドラムを拾ったエリアから、目的地までの方角範囲が記されています。

No.H04▶

位置情報ドラムです。
目的地がグランドマップ上でどのあたりにあるか、赤く点滅する範囲によって示されます。

- ヒントドラムは、プレイヤーが目的地へたどり着くとクリアされます。新たな目的地が発生すると、改めてヒントドラムを手に入れる必要があります。
- プレイヤーが倒れてしまった場合や控え室に戻った場合もヒントドラムは消えてしまいます。（この場合、すでにいくつかの目的地をめぐっている場合でも、最初からやり直すことになります。）
- No.01とNo.02は何度でも手に入ります。新しく拾いなおすたびに、拾ったエリアから目的地への情報に更新されます。

オプション

ゲームを中断して終了したり、控え室に戻ることができます。またサウンド出力方式を**「ステレオ」「モノラル」**に変更できます。

オプション画面

●DISCONTINUE
一時中断し、ゲームを終了します

●RETURN
控え室に戻ります

●SOUND
ステレオかモノラルに切り替えます

● この画面の状態で ○ ボタンを押すと、オプションに関する選択が行えます。（× ボタンでキャンセル）

! データをセーブするためには、別売りのメモリーカードが必要です。

! メモリーカードは**メモリーカード差込口1**にしっかりと挿しこんでください。

! メモリーカードは電源投入後絶対に抜いたりしないでください。データを壊してしまう可能性があります。

キャラクター

ケイジ
（主人公／CV・宮崎一成）

性別：男
年齢：14才
身長：不明

凄腕のハンターだった亡き父親に憧れ、父親以上のハンターになることを夢見ている。ティズに無理矢理式典につれてこられた彼は、事件を目の当たりにし、いてもたってもいられなくなる。そして、式典執行部に、彼女らの救出を申し出るのであった。

J.B.ランドシーカー
（名人ハンター／CV・池田秀一）

性別：男
年齢：32才
身長：不明

世界をめぐり歩き、多くの旧都市の開放に力を注いでいた。一見頼りなさげな、ただの優男にしかみえない物腰の柔らかい好人物だが、ハンターとしてはキレ者である。また、ケイジの父親とは少なからず因縁を持っている様子。今回の事件では、陰からケイジをバックアップしてくれる。

ティズ
（ケイジの幼なじみ／CV・西村ちなみ）

性別：女
年齢：14才
身長：158cm

ケイジの家の近所に住む14歳の女の子。明るく快活で、世話焼きが好きな素直な女の子。ゲーム中では控え室で主に登場する、マスコット的存在である。

シルカ・ミスティーナ
（作曲家／CV・山口由里子）

性別：女
年齢：年齢不詳
身長：170cm

彼女の作る音楽は、世界中の人々に希望を与えている。今回、記念式典に招待された彼女は不幸にして、事件の被害者となってしまう。

リィリィ
（歌姫／CV・岩男潤子）

性別：女
年齢：17歳
身長：不明

シルカの秘蔵っ子。現在は歌姫として活躍する17歳。愛くるしい声と、少し小生意気なルックスで、一躍トップスターの座についた。彼女の曲は全てがヒットナンバーとなっている。

司会者
（式典の司会／CV・茶風林）

スタッフ
（式典のスタッフ／CV・荘口彰久）

ナレーション・渡辺篤史

エリア景観

ステージ内では美しい景観を持つ様々なエリアがあります。その一部をご紹介します。

草原

夜の町

氷壁都市

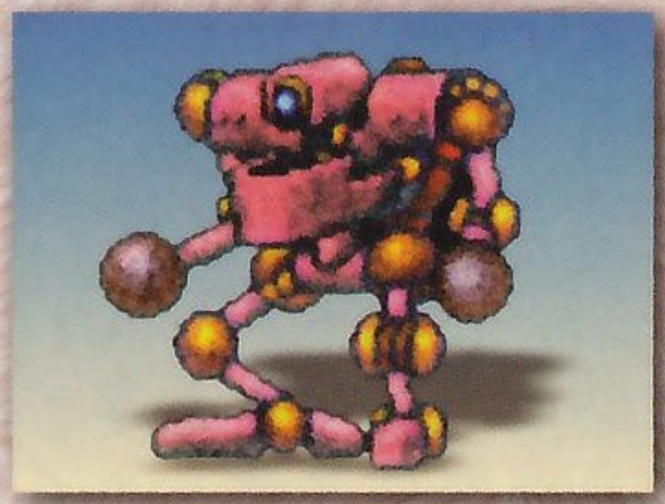
看板の町

洞窟

このほかにも多くのエリアがあります。

イビルマータ

各エリア内に徘徊する敵ロボット「イビルマータ」を紹介します。イビルマータを倒すとパルマータを作成するためのボディパーツや武器を落とすこともあります。



ソルダート

ファウスト

アドラー

リッター

クライス

レムンク

このほかにも多くの種類があります。

ヒント

ゼンマイの残量にはいつも気をつけよう
ただし、ゼンマイが切れても火炎放射はいつでも使えるぞ

強制転送トラップをうまく利用しよう

塔は直線で5エリア先から見える

敵にもゼンマイがある
（ゼンマイ切れの敵はパーツを落としやすいんだ）

ヒントドラムNo.H-1とH-2は
何回でも手に入るし、
その都度更新されているぞ

戦闘は間合いが大事、
溜め攻撃に注意しよう

レベルの低いボディに強い武器をつけると
ゼンマイがすぐなくなるから気をつけろ

敵の液体攻撃は、威力は弱いが
特殊効果がかかる事があるから気をつけろ

時限装置を踏んで作動させてしまうと
ライフギアをいくつ持っていても
死んでしまうので注意しよう

戦略的撤退も重要な戦法だ

敵の名前を確認して
パーツを手に入れよう

監修：J.B.ランドシーカー

ライナーノーツ

いつから、夢を持つことは大人にとって恥ずかしいことになってしまったのでしょう。ゼニカネでなく地位でもなく、やりたいことがあって、それをやろうとする。こんなにも楽しくてわくわくして、こんなにもつらくて困難な想いを、子供だけがしていいなんて、いい大人がするもんじゃないって、そんなのずるい。大人になればなるほど困難も大きくなる分、わくわくも大きいはず。人生というゲームだって、長くプレイしていれば難易度も上がっていくのは当然でしょう？

長いようで短かったこの開発期間、いろいろなことがあったけれど、実はこんな単純なことがはじまりだったんです。だからこのゲームをあなたがプレイして、もし少しでもわくわくしていただけたなら、それが私達にとっての最高のわくわくです。

最後に１つだけ。FOX JUNCTIONを企画するに当たって、きっかけはたくさんありました。そしてその中の１つに、１冊の本があります。一条理希氏の「ネットワーク・フォックス・ハンティング」は、私に創造のとっかかりを与えてくれました。もちろん誤解のないように申し上げておきますが、内容にいっさいの関連性はありませんし、作品と何ら関係を持つものでもありません。しかし、間接的に１ファンとして、私の支えになったこの本に心から感謝の意を表します。キツネも出てこないのにFOX JUNCTION、このタイトルは私のワガママと、スタッフの愛着のあらわれなのです。

須藤　森

キャスト&スタッフ

キャスト

ケイジ	宮崎一成
ティズ	西村ちなみ
リィリィ	岩男潤子
シルカ	山口由里子
司会者	茶風林
会場スタッフ	荘口彰久 （ニッポン放送アナウンサー）
J.B.	池田秀一
ナレーション	渡辺篤史

スタッフ

エグゼクティブプロデューサー	三井明雄
プロデューサー	三井博士
オリジナルプラン	須藤森
システムプラン	杉原大策 杉山剛 後藤志乃武
メインプログラム	北澤達也
プログラム	諸永力 大野竜 白土学
グラフィックディレクター	しみずけい
グラフィック	しみずけい 園田誠 上田哲也 中市博子
3Dモデリング	南條楽
キャラクターデザイン	後藤志乃武 沙倉拓実
メカニックデザイン	岡地伸晃 高倉武史 佐藤明機
美術	畔柳賢朗
シナリオ	近澤浩和 （ケンローズオフィス）
音楽プロデュース	古代祐三 （エインシャント）
音楽	川島基宏 古代祐三 井内竜次 （エインシャント）
SE	古代祐三
チェック	小西浩之 高田圭
ムービーディレクション	村上豊（ダーツ）
絵コンテ	柿沼秀樹（ダーツ）
作画	沙倉拓実 桂樹 大宅光子（ゴリラ） 神戸環（ゴリラ） 清島裕子（ゴリラ） 佐久間しげ子（ゴリラ） 湯川信子（ゴリラ）
美術	井上大助
撮影	J.C.STAFF
デジタル撮影監督	中出三記夫
デジタル撮影	宇津崎耕平

デジタル編集　小野島寛
カラースキャン　伊澤剛
カラー・モデル　東原麻里
インク&ペイント　鈴木美和子
安藤智美

音響効果　稲船義之
サウンドエンジニア　黒川博光
レコーディングエンジニア　下河達也
高橋章

テーマソング
「ゼンマイ仕掛けのRuby Angel」
作詞／須藤森
作曲・編曲／松岡基樹
(ヴァーゴミュージック)
唄／岩男潤子

プロモーション　植木久彦
大宮司久寛
伴野晴彦
太田雅大
湯地昭仁
(キョウエイアドインターナショナル)

制作協力　田中聡
木澤浩一（オフィスて・ら）
内田義夫（FMサウンズ）
南澤道義
中野徹
森正一（81プロデュース）
垂木勉
佐藤康則（俳協）

高橋淳
(ヴァーゴミュージック)
神田比呂志
田所健太郎
大久保太郎
(ニッポン放送)
後藤龍三
(アクトインターナショナル)
ニッセイマネージメント
FMサウンド千葉

ジャケット/
ブックレット制作　伴野晴彦
植木久彦

スペシャルサンクス　中村秀行
熊田誠
たなべさとる
松代守弘
藤井卓
長谷部幸生
河野堅太郎
多江吉
周田直道
山内聡子
安田哲彦
伊藤悦男
荒井智康
吉田康一郎

ディレクター　須藤森

フォックスジャンクションエンディングソング

ゼンマイ仕掛けのRuby Angel

作詞／須藤 森　作・編曲／松岡 基樹　唄／リィリィ(岩男 潤子)

ゼンマイ仕掛けの　微笑みはもう
できそうにない　Ruby Angel　これ以上は

街にあふれてる　光のプリズム
14回目のキスは
星くずに溶けて落ちた

キミのなかにいる　ワタシのマボロシ
ねぇ無邪気なカオをして
なぜいつも気づかないの？

かみあわない歯車を　抱きしめたままじゃ

※ゼンマイ仕掛けの　微笑みはもう
できそうにない　Ruby Angel　これ以上は
勘違いしてる　キミのままなら
赤い目をして　Ruby Angel　さよならだよ

いたずらのワケは　いつかの約束
ショートカットはキミの　キライなタイプよね

壊れかけたオルゴール　抱きしめたままで

やさしいコトバは　うたえない　でも
願っているの　Ruby Angel　恋してたい
好きでいたいのは　かわらないから
うなずくだけじゃ　Ruby Angel　いられない

※繰り返し

特製プレゼントのお知らせ

この度はトリップスブランド第１弾ソフト・アクションロールプレイングゲーム「フォックスジャンクション」をお買いあげいただきまして誠にありがとうございました。トリップスではお買い上げていただいた皆様に感謝の気持ちを込めて、同封のアンケートハガキを返送された方から抽選で100名の方へ、特製「フォックスジャンクショングッズ」をプレゼントいたします。
ご希望の商品番号を明記の上、ご応募ください。（尚、抽選は98年7月までの各月末に行い、商品の発送を持って発表とさせていただきます）

グッズ1　参加声優全員による寄せ書きサイン色紙 … 10名様

グッズ2　キャラクターデザイン沙倉拓実先生サイン入りポスター（2枚セット） …… 50名様

グッズ3　フォックスジャンクションテレホンカード … 40名様

●ユーザーの皆様へ

商品の開発、生産、検査には万全の注意を払っておりますが、万が一誤作動などを起こすような場合がありましたら、お手数ではございますが弊社までお知らせください。なお、ゲーム攻略や内容に関するご質問はお受けできませんのでご了承ください。

●トリップスユーザーサポート

TEL.03-3664-5118　FAX.03-3664-5123
お問合せ受付：火曜日～木曜日の13：00～18：00（祝祭日を除く）
電話番号はお間違いのないようお願いします。

SLPS 01355

©1998 TRIPS co , ANCIENT
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

TRIPS™
Computer Communication